SEGA SATURN™

COMPACT disc

取扱説明書

NiGHTS™ ナイツ™

into dreams...



It's a DREAM PARADOX.

As you wander through the nightmare world,
you recall all of your exciting experiences.
You remember floating freely, smiling as you drifted
through fantastic and beautiful lands.
But you also recall fleeing in terror from the nightmare master...
NiGHTS is an unfolding stage, a breathtaking adventure
through fantastic but dangerous places. Courage
and skill determine the outcome of your incredible dream.

推奨年齢 全年齢

SONIC TEAM PRESENTS

SEGA™

取扱説明書は使用前に必ずお読みになり、いつでも見られるよう大切に保管してください。

⚠ 注意　セガサターンCD使用上のご注意

●健康上のご注意●

●ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10〜20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

●キズや汚れをつけない●

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●汚れを拭くときは●

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

●保管場所に注意する●

使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

●文字を書いたりしない●

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

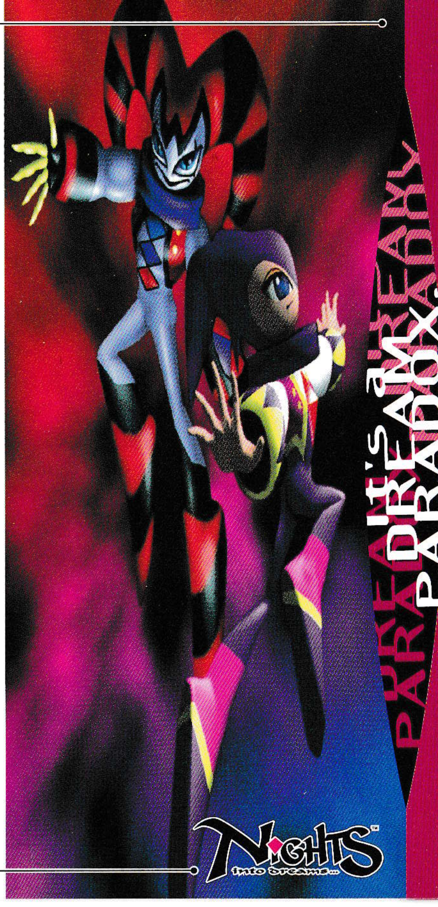
セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

■このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。
■セガサターン本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。

このたびはセガサターン専用ソフト『NiGHTS』をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。
ゲームを始める前に、
この取扱説明書を必ずお読みください。

Contents

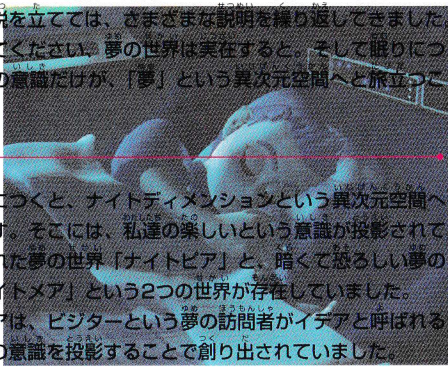
★このゲームはバックアップ対応です。使用量はデータ内容によって分かれており、「NIGHTS_01」(プレイヤーの記録など) で30、「NIGHTS_02」(A-LIFE用の記録) で197必要となります。また、オートセーブ機能がありますので、タイトル画面以外で電源スイッチやリセットボタンを押すと、セーブデータが壊れる恐れがあります。
★ゲーム中にタイトル画面に戻りたい場合は、A+B+C+スタートボタンを押すとタイトル画面に戻ります。



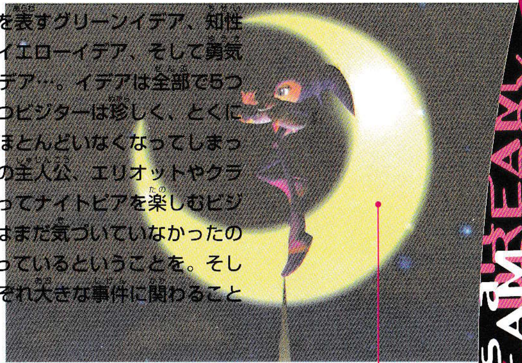
Into dreams…



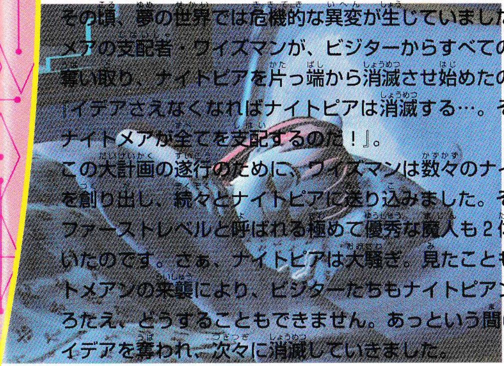
あなたは、「夢」について考えたことがありますか？
「夢」とは私達に最も近く、でも、時には最も遠い不思議な世界…。では私達が毎晩見ているその不思議な世界や夢の中で私達に語りかけてくる「あの人たち」は、いったい何なのでしょう…。このような素朴な疑問に、これまで何人もの学者達が幾つもの仮説を立てては、さまざまな説明を繰り返してきました。考えてみてください。夢の世界は実在すると。そして眠りにつくと私達の意識だけが、「夢」という異次元空間へと旅立つことを…。



人は眠りにつくと、ナイトディメンションという異次元空間へ旅立ちます。そこには、私達の楽しいという意識が投影されて創り出された夢の世界「ナイトピア」と、暗くて恐ろしい夢の世界「ナイトメア」という2つの世界が存在していました。
ナイトピアは、ビジターという夢の訪問者がイデアと呼ばれる光に自分の意識を投影することで創り出されていました。



純粋を表すホワイトイデア、成長を表すグリーンイデア、知性を表すブルーイデア、希望を表すイエローイデア、そして勇気ある者だけに宿るというレッドイデア…。イデアは全部で5つありましたが、今ではすべてを持つビジターは珍しく、とくに勇気のイデアを持つビジターは、ほとんどいなくなってしまったといわれていました。この物語の主人公、エリオットやクラリスも私達と同様に、イデアによってナイトピアを楽しむビジターの1人でした。しかし、彼らはまだ気づいていなかったのです…。2人は勇気のイデアを持っているということを。そしてある出来事をきっかけに、それぞれ大きな事件に関わることも…。

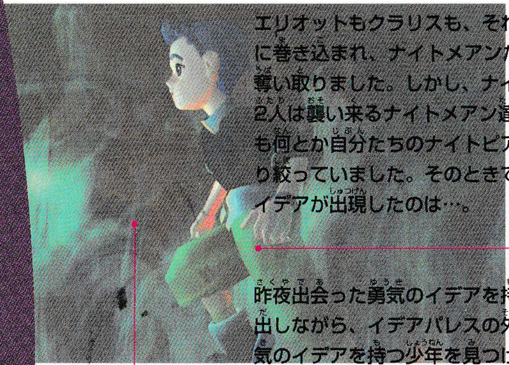


その頃、夢の世界では危機的な異変が生じていました。ナイトメアの支配者・ワイズマンが、ビジターからすべてのイデアを奪い取り、ナイトピアを片っ端から消滅させ始めたのです!!
『イデアさえなくなればナイトピアは消滅する…。そして我がナイトメアが全てを支配するのだ！』。
この大計画の遂行のために、ワイズマンは数々のナイトメアンを創り出し、続々とナイトピアに送り込みました。その中には、ファーストレベルと呼ばれる極めて優秀な魔人も2体含まれていたのです。さぁ、ナイトピアは大騒ぎ。見たこともないナイトメアンの来襲により、ビジターたちもナイトピアンたちもうろたえ、どうすることもできません。あっという間に、4つのイデアを奪われ、次々に消滅していきました。

DREAM PARADOX
PARA DREAM

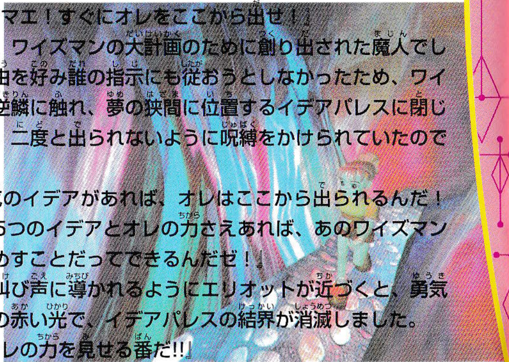
NiGHTS into dreams...

プロローグ



エリオットもクラリスも、それぞれのナイトピアでこの大事件に巻き込まれ、ナイトメアンたちは彼らのイデアを4つすべて奪い取りました。しかし、ナイトピアは消滅しなかったのです。2人は襲い来るナイトメアン達を払いのけ、恐怖と戦いながらも何とか自分たちのナイトピアを救おうと、わずかな勇気を振り絞っていました。そのときです。彼らの頭上に勇気のレッドイデアが出現したのは…。

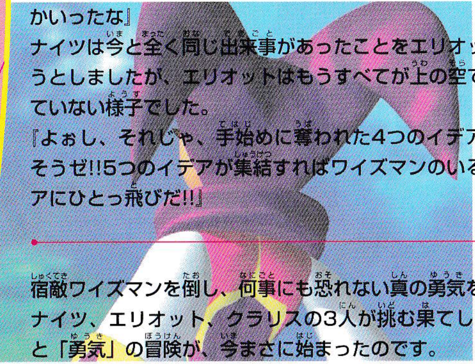
昨夜出会った勇気のイデアを持つ少女・クラリスのことを思い出しながら、イデアパレスの外を眺めていたナイツは、再び勇気のイデアを持つ少年を見つけました。ナイツはすぐにエリオットに微笑みかけ、そして元気に叫びました。



『やい、オマエ！すぐにオレをここから出せ！』
ナイツは、ワイズマンの大計画のために創り出された魔人でしたが、自由を好み誰の指示にも従おうとしなかったため、ワイズマンの逆鱗に触れ、夢の狭間に位置するイデアパレスに閉じ込められ、二度と出られないように呪縛をかけられていたのです。
『その勇気のイデアがあれば、オレはここから出られるんだ！オマエの5つのイデアとオレの力さえあれば、あのワイズマンを叩きのめすことだってできるんだぜ！』
ナイツの叫び声に導かれるようにエリオットが近づくと、勇気のイデアの赤い光で、イデアパレスの結界が消滅しました。
『今度はオレの力を見せる番だ!!』



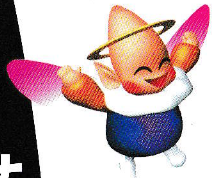
呪縛から解放されて再び自由の身となったナイツは、エリオットの手を取り、地面を蹴って天高く舞い上がりました。するとエリオットは、一瞬のうちにナイツの体と同化し、自らの意志で、空を自由に飛べるようになったのです。
『さっきのパレスがもう豆粒ぐらいの大きさになっている。スゴイよ、ナイツ!!これならワイズマンにもきっと勝てるね!!』
『…昨夜もそう言って驚いた女の子がいたぜ。確かクラリスとかいったな』



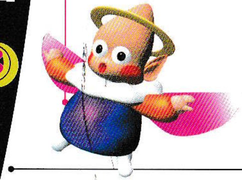
ナイツは今と全く同じ出来事があったことをエリオットに話そうとしましたが、エリオットはもうすべてが上の空で何も聞いていない様子でした。
『よぉし、それじゃ、手始めに奪われた4つのイデアを取り戻そうぜ!!5つのイデアが集結すればワイズマンのいるナイトメアにひとっ飛びだ!!』

宿敵ワイズマンを倒し、何事にも恐れない真の勇気を掴むため、ナイツ、エリオット、クラリスの3人が挑む果てしない「夢」と「勇気」の冒険が、今まさに始まったのです。

ナイツと2人の夢訪問者







ナイツ [NiGHTS]

ワイズマンの片腕として誕生したファーストレベルのナイトメアン。

ナイトメアン本来のクレイジーさを持ちながら、誰にも従わない自由奔放な性格が災いしてワイズマンの呪縛を受け、今は夢の狭間にあるイデアパレスに監禁されている。

他のナイトメアンより優れた飛行能力や体を思い通りに変形させる能力を持つ。

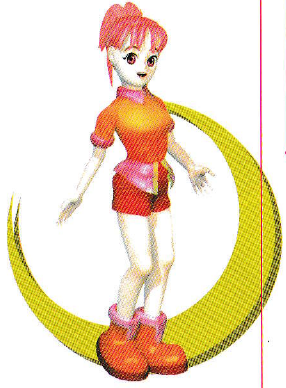
また、ファーストレベルであるナイツは、ビジターとデュアライズ（同化）することができる。



エリオット・エドワーズ [Elliot Edwards]

ツインシーズのセントラルスクエアに住む15歳の少年。すべてにおいて万能で、まわりから一目置かれる存在。得意なバスケにおいては彼の右に出る者はなく、みんなの憧れの的であった。クールな性格で、自らが進んで行動したり人前で感情を出したりしないシティ派である。

ある日の午後、バスケットを楽しんでいた彼に、高校生グループからバスケットコートを奪われるという屈辱的出来事が起こった。そしてその夜、その屈辱さが彼を悪夢へと誘った。悔しさと苦しさから闇雲に逃げまどうが、やがて彼の目の前に光輝く世界が現れて飛び込む。そこはナイトピアであり、目の前には見たこともない不思議な建造物とエリオットを見て微笑むナイツがいた…。



クラリス・シンクレア [Claris Sinclair]

ツインシーズの郊外に住む15歳の少女。芸術家の家庭に生まれ育ったため高い感受性を持つ。幼い頃からミュージカルの舞台に立つことが夢であるが、その反面、甘えん坊で恥ずかしがり屋なため、人前で演じることに不安を抱いている。

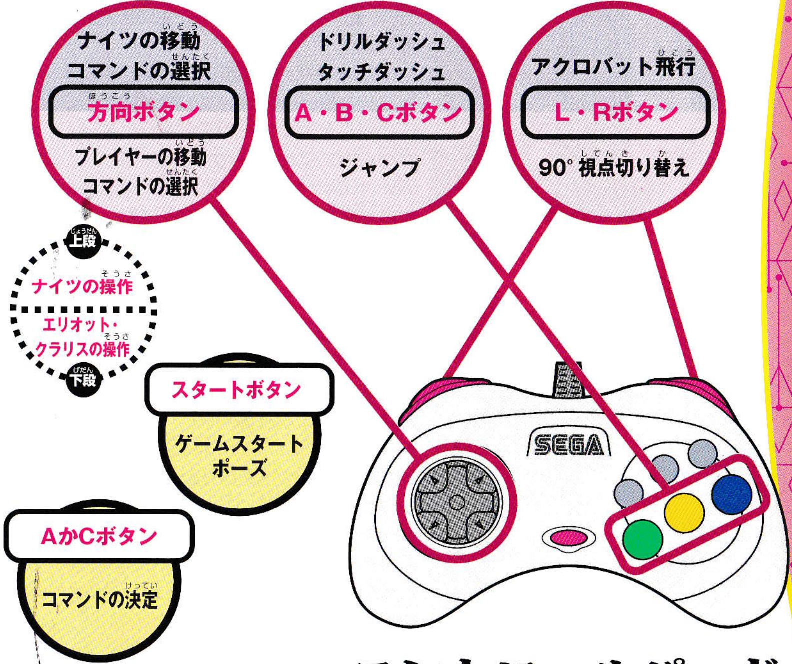
そんな彼女がツインシーズ100周年記念ミュージカルに一般公募で応募し、何とか第2次審査まで通過するが、初めて立つ舞台の広さとスポットライトの迫力に圧倒されてしまい、もはや最終審査に出る自信と希望を失っていた。その夜、気落ちし傷ついた彼女の心に、悪夢の魔の手は容赦なく襲いかかる。ひたすら逃げまどう彼女は、威風堂々とそびえ立つ不思議な建物を見つけ、エリオット同様、彼女の傷ついた心を癒すかのように微笑むナイツに出会う…。

PARADOX DREAM'S

NiGHTS into dreams...

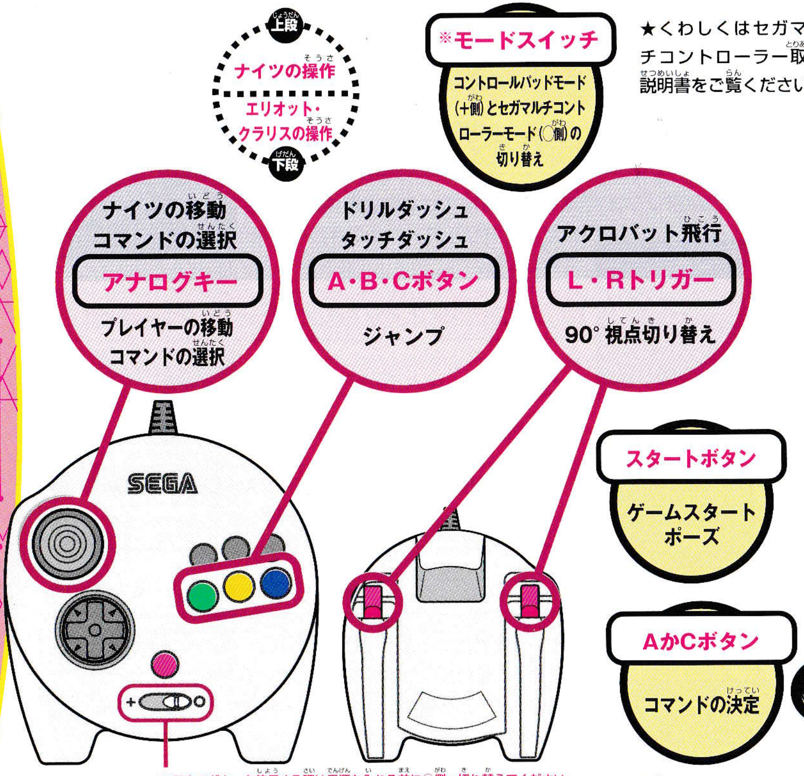
操作方法

このゲームは1人用です。本体のコントロール端子1にコントロールパッドを接続してください。また、セガマルチコントローラーを使う場合も同様にコントロール端子1にコントローラーを接続してください。



コントロールパッド

★くわしくはセガマルチコントローラー取扱説明書をご覧ください。



※アナログキーを使用する際は電源を入れる前に○側へ切り替えてください。

セガマルチコントローラー

操作方法

ナイツのアクション

状況に応じたナイツのさまざまな操作を紹介します。
基本操作については「操作方法（→P.10）」をご覧ください。

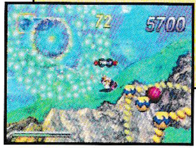
ドリルダッシュ



体を高速回転させながら急加速し、敵を倒すことができる。ただし、ドリルダッシュエネルギーを消費するので使い方に注意しよう。

A・B・Cボタンのどれかを押しっぱなしにする

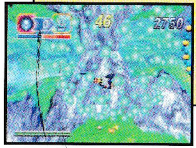
タッチダッシュ



敵に体当たりして、進行方向に弾き飛ばすことができる。

ナイツが敵に触れている状態でA・B・Cボタンのどれかを押す

パラループ



ナイツから発生するトゥインクルダスト（光の軌跡）を使って、円を描くと空間に穴をあけることができる。また、ブルーチップや他のアイテムを囲むと同時にたくさん集めることができる。

空中で円を描くように、方向ボタンを一回転

タッチループ



敵に触れると、その勢いで回転し「パラループ」が発生する。

ナイツが敵に触れている状態で自動的に回転する

空中ブレーキ



アクロバット飛行中にL・Rボタンを同時に押すと、空中で止まることができる。

L・Rボタン（L・Rトリガー）を同時に押す

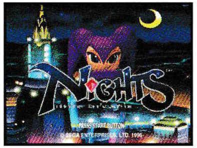
●アクロバット飛行について●



飛行中に方向ボタンやL・RボタンまたはセガマルチコントローラーのアナログキーやL・Rトリガーを使うことにより、ナイツはさまざまなアクロバットモーションを行います。
アクロバット飛行は、アクロバットタイム中にのみ得点になります（くわしくはP.21）。

ゲームの始め方

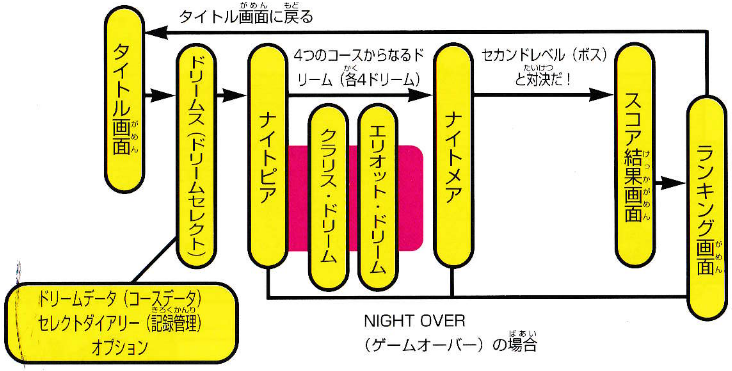
ゲームスタート



「NiGHTS」の世界へようこそ！ここでスタートボタンを押すとドリームス（ドリームセレクト画面）に変わります。

ゲームの流れ

ここで、「NiGHTS」においてのゲームの流れを紹介します。このゲームでは主人公キャラクターが2人存在し、それぞれ4つのドリームに分かれています。初め各キャラクターが選べるドリームは1つで、各ドリームをクリアすると選べるドリームが1つずつ増えていきます。ただし4つ目のドリームは、他の3つのドリームで「C」以上の評価を得ていないと現れません。



DREAMS [ドリームセレクト画面]

プレイするドリーム（ナイトピア）を選びます。選んだドリームによって操作する主人公キャラクターが決まります。遊びたいドリームを方向ボタン◀ ▶でカーソルを動かして選び、AかCまたはスタートボタンを押してください。また、この画面でXボタンを押すとドリームデータへ、Zボタンを押すとセレクトダイアリーに行くことができます。



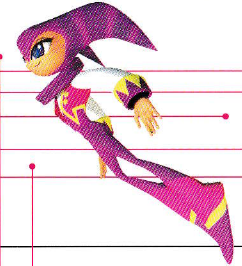
DREAM DATA（コースデータ画面）に切り換える：Xボタン

SELECT DIARY（記録管理画面）に切り換える：Zボタン

DREAM DATA [コースデータ画面]



ドリームセレクト画面で選んだドリームの1～4コースの進行ルートとベストスコアが表示されます。表示の切り換えはCボタン、見たいコースを方向ボタン◀ ▶で選んでください。また、Xボタンを押すとドリームスに戻ります。



SELECT DIARY [記録管理画面]



ダイアリーはプレイヤーのスコア・プレイ結果を記録したものです。ここでは、ダイアリーの管理を行います。方向ボタン◀▶で実行したい命令を選んだ後、▲▼でダイアリーを選択、AかCで決定。Bボタンでキャンセルしてください。またZボタンを押すと、ドリームスに戻ります。

DELETE：消去したいダイアリーやA-LIFEデータを選択し決定。消去するかの確認後、実行されます。

COPY：上書きで複製したいダイアリーやA-LIFEデータを選択し決定。複製するかの確認後、実行されます。

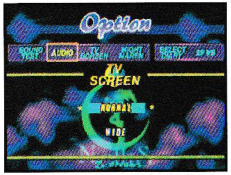
RENAME：保存されているダイアリー名を変更します。文字入力画面で文字を入力してください。

LOAD：プレイ再開したいダイアリーを選択し決定。実行するとドリームスに戻ります。また、NEW GAMEを選ぶと新しいダイアリーが作成されます。

OPTION：項目を決定すると、オプション画面に変わります。（OPTION参照）

2PVS：項目を決定すると、2PVSGAMEに変わります。

OPTION [オプション画面]



このゲームの各種設定を変更できます。変更したい項目を方向ボタン◀▶で選んだ後、▲▼で内容を選びます。決定はAかCボタン、キャンセルはBボタンです。またZボタンを押すとドリームスに戻ります。

SOUND TEST：このゲームの音楽・効果音が聴けます。どのドリームのBGM・SEにするか選択後、曲名を選んで決定すると、演奏開始します。

AUDIO：サウンド出力をSTEREOかMONOかを選択し決定。

TV SCREEN：TVサイズをNORMALかWIDEかを選択し決定。

NIGHTMAREN：ナイトメアのセカンドレベル（ボス）の出現を固定にしたり、残りタイム歴代5位の記録を表示したりします。

SELECT DIARY：セレクトダイアリーに変わります。

2PVS：2Pパッドを接続していると、2人用のミニゲームを遊ぶことができます。

ゲームの遊び方

「NiGHTS」の世界では、サードレベルのナイトメアンとナイトピアンが混在する「ナイトピア」と、恐ろしく巨大な敵が存在する「ナイトメア」の2つのシーンで構成されています。各ドリームをクリアし、この事件の根源であるワイズマンを倒すことが目的です。

1 ナイツのいるイデアパレスに行き、ナイツとデュアライズ（同化）する！
— ナイツがイデアパレスから出られる時間は120秒（2分）だ！時間を有効に使って進めよう。

2 ブルーチップを20個集めて、イデアキャプチャーを壊せ！
— デュアライズが解けると元の姿になり、ブルーチップは飛び散ってしまう。アラームエッグをかわして早くブルーチップを手に入れよう。

3 イデアキャプチャーに捕らわれていたイデアを取り戻せ！
— ブルーチップを20個以上集めて、イデアキャプチャーの上部のドーム部分に入ると、イデアキャプチャーが壊れるぞ。

4 取り戻したイデアをイデアパレスにセットすると1コースクリア！
— デュアライズが解けてナイツがイデアパレスに戻っているときはイデアを運ばないとイデアパレスに入れない。早くイデアを取り戻してイデアパレスへ行こう！

（1コースクリア後、1に戻る）

↓

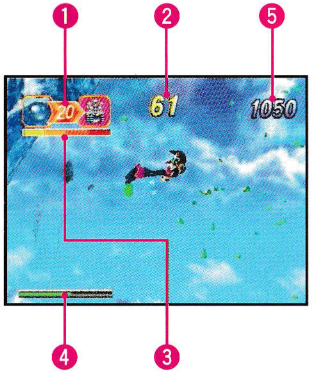
4個のイデアをすべて取り戻してイデアパレスにセットするとナイトメアへ！

↓

ナイトメアにいる巨大な敵を倒すとドリームクリアとなり、ナイトピアでの得点にボーナスが加算されます。

NiGHTS™ into dreams...

画面の見方



❶**ブルーチップ・アイコン／ブルーチップの数／イデアキャプチャー・アイコン**：はじめブルーチップ・アイコンが赤く表示されていますが、ブルーチップをイデアキャプチャーを壊すことができる数だけ取ると、赤い表示がイデアキャプチャー・アイコンに移ります。

❷**ナイツ・タイム**：ナイツが自由でいられる残り時間。120秒以内。

❸**イデアキャプチャーHP**：イデアを捕まえている装置の体力。初期値は20。

❹**ドリルダッシュゲージ**：ダブルリングやリングを通過すると増え、ドリルダッシュを使用すると徐々にエネルギーが減っていきます。

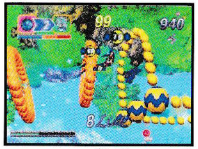
❺**スコアポイント**：リングやアイテムなどを取ると加算されていくポイント。

ダメージについて



ナイツは敵（ナイトメアン）の攻撃を受けると、デュアライズ（同化）していられる時間が減ってしまいます。デュアライズが解けてしまうと、主人公キャラクターに戻ってしまう、またはナイトオーバーになってしまうので気をつけてください。

ポイント獲得について





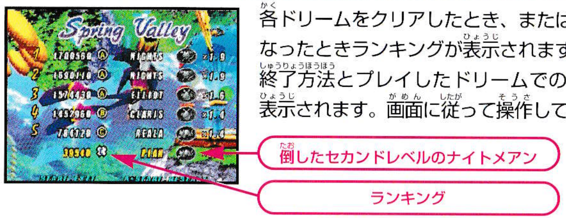
ナイトピアにはブルーチップやリングなどさまざまなアイテムがあります。これらアイテムを取ったり通過したりするとポイントが加算されます。また、連続的にアイテムを取ることにより「LINK」と表示され、連鎖の数だけ倍増します。ナイトピアでのポイント数はナイトメアクリア後の残りタイムによって、さらにアップすることができます。そして各コースクリア時、ドリームクリア時には、そのときのポイントがA～Fまでの6段階で評価されます。

Night Over [ゲームオーバー]



ナイトピアで主人公キャラクターが目覚めを知らせるアラームエッグにつかまってしまう、またはナイトメアでナイツの制限時間が0になってしまうとナイトオーバーとなります。

Ranking [ランキング]



各ドリームをクリアしたとき、またはナイトオーバーになったときランキングが表示されます。また、画面下に終了方法とプレイしたドリームでの再スタート方法が表示されます。画面に従って操作してください。

アイテム紹介

●ナイトピアの世界に登場するさまざまなアイテムを紹介します。

●イデア



誰もが意識の中に持っていると言われるモノ。5種類のイデアがあり、これがナイトメアへの入り口の鍵となる。

●ブルーチップ



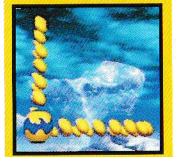
イデアエネルギーの結晶体。20個のブルーチップをイデアキャプチャーの中で放出することがゲームの主な目的です。

●スターチップ



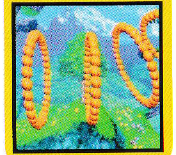
イデアエネルギーから生まれた星のカケラ。集めると得点となり、連続で取ると高得点になる。

●ダブルリング



リング状のエネルギー体が2個ついている。リング2個分の効果があります。

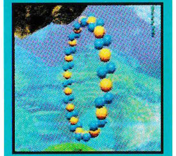
●リング



リング状のエネルギー体。通過するとポイントとなり、ドリルダッシュゲージが補充されます。多くのリングを連続して通過すると高得点になります。

★この他にもナイトピアにはいろんなアイテムがあります。

●アクロリング



ナイツがこのリングをくぐるとアクロバットタイムがスタートし、ナイツのトゥインクルダストが黄色い帯状に変化します。タイム中はアクロバットモーションが得点になり、新しい技を繰り出すことによって高ポイントを獲得できます。

●チップボックス



ブルーチップが8個入っているボックス。破壊することによって、ブルーチップが出てくる。

●イデアパレス



ナイツが閉じこめられている神殿。イデアを持つ者しか入れず、5個のイデアを設置するとナイトメアへの入り口となる。

●イデアキャプチャー



ナイトメアンがイデアを奪い取るために設置した装置。ブルーチップを20個持ってドーム部分に入ると壊れる。

●アラームエッグ



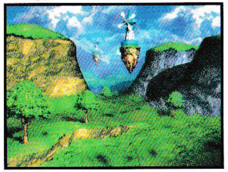
夢の世界に迷い込んだ者を元の世界へ連れ戻す番人。エリオットまたはクラリスの姿の時現れ、追いかけてくる。



NiGHTS into dreams...

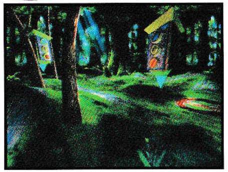
ドリーム紹介

SPRING VALLEY -the IDEAL-



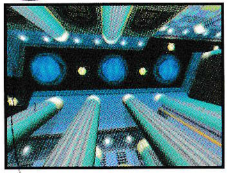
水と緑が豊かな山岳地帯。雪解け水によって小川や滝があちこちに見られ、また所々に険しく切り立つ岩肌があり、その自然の岩が作り出すオブジェも特徴的。美しい山々の風を感じながら、ナイツの飛行感覚を身につけよう！

MYSTIC FOREST -the POSSIBILITY-



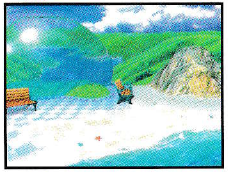
霧に包まれた静かな森と道路標識が融合した世界。森の奥深くに点在する古代遺跡や時折空間を覆いつくす霧、そして迷い込んできた者を引きずり込む誘い沼など至るところでミステリーな雰囲気が漂う。地中深くには美しく輝く洞窟が広がっているらしいが…。

SOFT MUSEUM -the CONFUSION-



欧州風の庭園にそびえ立つ不思議な美術館。地面がトランポリンのようになったり、固そうなものがぐにゃりと曲がったり、不思議がいっぱい。見た目に惑わされるな！

SPLASH GARDEN -the AFFECTION-



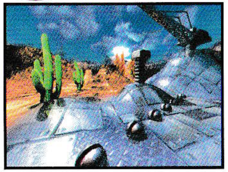
水中に誕生した明るく爽快な公園。不思議な水「水泡」が浮かぶシーサイドの公園で、暖かい日差しと飛沫を浴びながら空中散歩を楽しもう。水流の激しい海底洞窟だって、ナイツの変身能力があれば大丈夫。空と海を駆けめぐれ！

FROZEN BELL -the CONSCIOUSNESS-



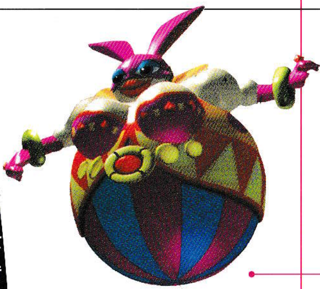
一面雪に覆われた丘陵地帯。急な斜面で構成された雪山を上昇下降。ドリルダッシュやナイツを高速に打ち出すダッシュボールをうまく使いこなせば、どんな斜面もへッチャラ。最後には雪道を豪快に滑り降りるボブスレーが待っているぞ！

STICK CANYON -the REVIVAL-



荒れた大地と建設途中の工場が融合する狂った渓谷地帯。ナイツの進路を狂わす巨大マグネットや猛スピードで滑り降りるカタパルトコースター、そしてナイツ自身をマグネットにする磁力発生装置など、激しいトラップがいっぱいだ！

敵キャラクター紹介



■パフィー■

ゴムボールのように柔軟な体を持つセカンドレベル。柔軟な体を持っているため、ナイツの攻撃が一切通用しない。彼女が創り出した屋敷のどこかに倒すヒントが…。

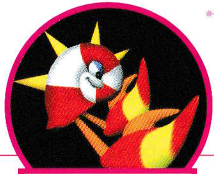


■ギルウィング■

セカンドレベルの中でもっとも巨大な体を持つが、実は頭はカラッポ。一度敵と判別すると、ひたすら追いかける。また長いシッポには、頭を再生する能力を持っている。



●ハロウ●

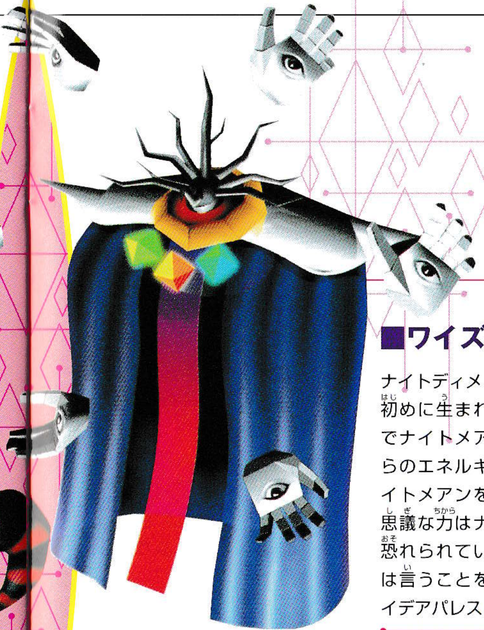


●キルクル●



●パーティ●



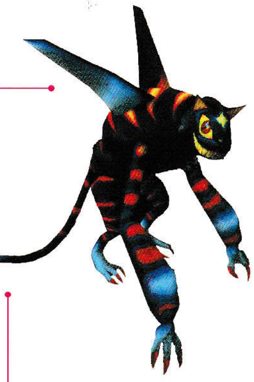


■ワイズマン■

ナイトディメンションで一番初めに生まれた知的生命体でナイトメアの創設者。自らのエネルギーを持ってナイトメアンを創造。その不思議な力はナイトメアンに恐れられていたが、ナイツは言うことを聞かないためイデアパレスに監禁する。

■リアラ■

ワイズマンの片腕としてナイツとともに創り出された数少ないファーストレベル。冷酷かつ残忍な性格でありながら、ワイズマンには絶対的忠誠を誓う。ナイツと同等の能力を持ち、さらに正反対の性格からナイツと仲が悪く、お互いライバル視している。



■クロウズ■

鋭い爪を持つ黒猫タイプのセカンドレベル。根っからの意地悪で正々堂々と戦わず、隠れた場所からいじめる性格。とにかく逃げ足が速く、ナイツでも追いつかない…？



●シュリープ●

NiGHTS into dreams...

●A-LIFE SYSTEMについて●

このゲームには「A-LIFE」という人工生命が導入されています。夢の世界の住人ナイトピアンが「A-LIFE SYSTEM」によって本物の生命を持つ生物のように生活や繁殖、学習などをして独自の生態系を作り上げていくというものです。

もちろん、プレイヤー自身もこの世界の住人です。プレイヤーの行動によって、夢の世界の住人たちはさまざまな変化が起こり、見たこともないような行動を始めたり新しい種族さえも誕生させることができるのです。

プレイヤーが夢の世界に干渉するには、住人にナイトメアンをぶつけて干渉するということと、ナイトメアンに襲われそうになっている住人を助けたりなど間接的に干渉することの2タイプあります。特に住人に直接干渉する場合、ナイトメアンに対してタッチダッシュを行うと彼らは弾かれて、住人にぶつかりながら飛んでいきます。そのとき、ぶつかった住人同士の組み合わせによっては新しい種族が生まれることがあります。

また、ナイトピアンたちのナイツに対する好感度によって、各ドリームのBGMが変化します。

新作ゲームソフトの案内や楽しい情報を、ジャンジャンお知らせします。

電話で　セガ ジョイジョイテレフォン

		名古屋	052-704-8181
札幌	011-842-8181	大阪	06-333-8181
仙台	022-285-8181	広島	082-292-8181
東京	03-3743-8181	福岡	092-521-8181

FAXで　セガ ファックス クラブ

東京　03-5950-7790
大阪　06-948-0606

❶ファックスの受話器を使ってコール。
❷音声ガイダンスにしたがってボタンを押せば、ほしい情報がファックスで送信されます。

＊プッシュ回線またはトーン切り替えのあるダイヤル回線をお使いください。

インターネットで　セガ ホームページ

パソコンなどお持ちの接続端末でこのURLにアクセスしてください。

http://www.sega.co.jp



ナイツに関する情報は…

http://www.sega.co.jp/nights/

番号をよく確かめて、正しくかけてください。

株式会社 セガ・エンタープライゼス
本社　〒144 東京都大田区羽田1-2-12

お問い合わせ先
お客様相談センター
フリーダイヤル 0120-012235
受付時間　月～金　10:00～17:00(除く祝日)

★セガサターンCD は修理できません。何か支障がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999



GS-9046
672-3771

株式会社セガ・エンタープライゼス